



UAI **Universidad Abierta
Interamericana**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y RELACIONES HUMANAS

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

TESIS DE GRADO

Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses

Autor: Wanda Ayelén Manavella

Tutora: Lic. María Folco

Título a obtener: Licenciatura en Psicología.

Diciembre 2022

Índice General

Índice General.....	2
Agradecimientos.....	4
Resumen	5
Abstract.....	6
Capítulo I: Introducción	7
1.2. Justificación y Relevancia	9
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. General.....	10
1.3.2. Específicos.....	10
1.4. Hipótesis	11
Capítulo II: Desarrollo.....	12
2. Antecedentes.....	12
2.1. Marco Teórico	15
2.1.1. Adicción a los Videojuegos.....	15
2.1.2. Agresión	19
Capítulo III: Metodología.....	21
3. Diseño.....	21
3.1. Participantes	21
3.2. Instrumentos	21
3.3. Procedimiento.....	23

3.4. Análisis de Datos	24
Capítulo IV: Resultados	25
4. Descripción de la Muestra	25
4.1. Descripción de las Variables	26
4.2. Correlaciones	26
4.3. Análisis de las Diferencias de Grupos	27
Capítulo V: Discusión y Conclusión	30
Referencias Bibliográficas.....	34
Anexos	42
Anexo I. Consentimiento Informado	42
Anexo II. Cuestionario sociodemográfico.....	43
Anexo III. Escala de Adicción a los Videojuegos	44
Anexo IV. Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva	45

Agradecimientos

Quiero agradecer eternamente a mi familia, amigos y a mi pareja por todos estos años de aliento y confianza. Siempre han estado, brindándome el apoyo adecuado para poder seguir y llegar a este momento que tan esperado ha sido en lo personal.

A mis compañeras de cursada, que hoy son grandes amigas y colegas, Mariela, Florencia y Liduvina. Gracias por ser mi sostén en esta carrera tan hermosa que hemos vivido y que hoy toca culminar con esta etapa. También a los docentes que me brindaron su apoyo y conocimiento para poder desarrollarme como profesional en el campo.

A mi hermano, compañero de vida, que espero dejarle una enseñanza con todo esto.

A mis abuelos, aquellos seres mágicos que están siempre empujando y alentándome en cada una de mis metas logrando que se cumplan con un gran esfuerzo y sacrificio. A mi abuelo José, que hoy en día no está entre nosotros, pero debe estar viendo este gran logro y debe sentirse feliz de la persona que logre ser.

A mis tíos y primos, que también han sido parte de este camino, siempre incentivando a que siga a pesar de cada obstáculo que se me interponga.

A mi mamá y papá, por ser unos luchadores, y enseñarme que los sueños siempre si uno se lo propone y quiere, se cumplen. Por inculcarme los valores necesarios para llevar a cabo esta profesión, por nunca soltarme la mano y siempre confiar en mí.

A mi pareja, que siempre ha estado apoyando, confiando en mí más que nadie y no dejando que me rinda.

A mi gran amiga de la vida, Agustina, que ha estado presente motivándome a seguir adelante.

A la vida, al amor y a la psicología por enseñarme a enfrentar mis propios miedos y confiar un poco más en mí misma.

Resumen

El presente estudio, cuantitativo con un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional, tuvo como objetivo relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes bonaerenses. La muestra se tomó durante el periodo de diciembre del 2021 a abril del 2022 y estuvo conformada por N=76 participantes con edades comprendidas entre 13 y 18 años ($M = 15$ $D = 2$) que residían en el Conurbano Bonaerense. Para la recolección de datos se utilizó la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA: versión adaptada al español por Lloret et al., 2017), el Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva (RPQ: versión adaptada al español para adolescentes por Andreu et al., 2009) y un cuestionario sociodemográfico diseñado para responder a los objetivos del estudio. Los datos recolectados se analizaron con el software IBM-SPSS versión 26. Los resultados indican que cuando aumenta la adicción a los videojuegos, también se incrementan los niveles de agresión en los adolescentes. Se observó que aquellos adolescentes que juegan videojuegos durante una mayor cantidad de horas registran niveles más elevados de agresión y adicción. También quienes tienen dispositivo propio para jugar obtienen mayores puntajes en la dimensión saliencia de la variable adicción a los videojuegos. Por último, los adolescentes que duermen menos horas con la intención de jugar videojuegos presentan mayor adicción, conflictividad y agresión reactiva. Se concluye que es importante la promoción de espacios recreativos y de ocio independientes de las horas de juego durante los años de la adolescencia.

Palabras clave: adolescencia – adicción a los videojuegos – agresión.

Abstract

The present study, a quantitative study with a descriptive-correlational non-experimental design, aimed to relate video game addiction and aggression in Buenos Aires adolescents. The sample was taken during the period from December 2021 to April 2022 and consisted of N=76 participants aged between 13 and 18 years (M= 15 D= 2) residing in the Conurbano Bonaerense. For data collection, the Video Game Addiction Scale for Adolescents (GASA: Spanish adapted version by Lloret et al., 2017), the Reactive and Proactive Aggression Questionnaire (RPQ: Spanish adapted version for adolescents by Andreu et al., 2009) and a sociodemographic questionnaire designed to respond to the objectives of the study were used. The data collected were analyzed with IBM-SPSS version 26 software. The results indicate that when video game addiction increases, the levels of aggression in adolescents also increase. It was observed that those adolescents who play video games for a greater number of hours have higher levels of aggression and addiction. Also, those who have their own device to play video games obtain higher scores in the salience dimension of the video game addiction variable. Finally, adolescents who sleep fewer hours with the intention of playing video games have higher levels of addiction, conflict and reactive aggression. It is concluded that it is important to promote recreational and leisure spaces independent of playing hours during the adolescent years.

Key words: adolescence - video game addiction - aggression.

Capítulo I: Introducción

1. Planteamiento del Problema

La presente investigación está basada en el estudio de la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes bonaerenses. El interés por la temática surge de considerar que el uso excesivo de videojuegos puede traer aparejadas conductas violentas o agresivas por parte de los usuarios, debido a los altos niveles de violencia y agresividad que exhiben muchos juegos de plataformas digitales o virtuales (Sherry, 2001).

El porcentaje de consumo de videojuegos se incrementa año tras año, volviéndose cada vez más frecuente en la población adolescente. En este sentido, la pandemia por covid-19 ha tenido cierta influencia, dado que el confinamiento se asoció, entre otras cosas, al abuso de las tecnologías. Durante este período, los niños y adolescentes han sido una población de especial vulnerabilidad (Boris, 2021).

Las cifras internacionales indican que, a nivel mundial, se registra un consumo de tres mil millones de horas diarias de uso de videojuegos (Alave Mamani & Pampa Yupanqui, 2018). Al respecto, la Organización Mundial de la Salud informó que un promedio de 3 a 5 horas diarias frente a la pantalla, podría causar afecciones en los jóvenes (OMS, 2021). Asimismo, incorporó la adicción a los videojuegos como uno de los Trastornos por Adicción en la edición número once de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), la cual entró en vigencia en enero del año 2022 (OMS, 2018). Esta información resalta la importancia de la temática, aún más si se tiene en cuenta que en nuestro país, el 19% de la población utiliza videojuegos (Sistema de Información Cultural de la Argentina, 2017).

De acuerdo con Arias et al. (2012), resulta importante considerar el uso que se brinda a los videojuegos, dado que un uso inadecuado o excesivo puede conllevar

problemas. Es así como, surgen aspectos controversiales y alarmantes, de índole social, acerca del potencial adictivo de las nuevas tecnologías, siendo los niños y adolescentes quienes se encuentran más expuestos a ellas y, por ende, son más propensos a desarrollar una adicción. De esta manera, se asume que el niño o adolescente desarrolla una relación desadaptativa respecto al uso de los videojuegos, que puede llegar a requerir de una intervención psicológica oportuna. Al respecto, Tejeiro et al. (2009) indican que los videojuegos tienen una alta capacidad para convertir al usuario en un ser solitario y aislado, dado que la actividad que proponen suele ser solitaria, lo que disminuye la interacción del individuo y puede poner en riesgo sus habilidades sociales.

El trastorno de adicción a los videojuegos mencionado con anterioridad, fue caracterizado como un patrón de comportamiento de juego que se realiza por Internet y que resulta persistente o recurrente. Esta conducta causa deterioro o malestar clínicamente significativo en la persona y puede diagnosticarse como trastorno, luego de un período de 12 meses. Durante este período, el sujeto pierde el control del tiempo que pasa jugando y otorga mayor prioridad al juego que a otros intereses o actividades. Incluso frente a la evidencia de efectos negativos de la conducta, la persona continúa repitiendo el patrón. Este uso desmedido y poco controlado de los videojuegos trae aparejado una grave desorganización en la vida de los sujetos que presentan este trastorno (Cia, 2013).

Se han encontrado diversas pruebas empíricas donde se afirma que la exposición a videojuegos violentos puede conducir a respuestas agresivas del ser humano (Adachi & Willoughby, 2010). En lo que respecta a la agresión, Picado (2007) revela que es una conducta innata y natural de las personas. Es considerada una energía que tiene su origen en la química del cerebro y que se activa o modifica en presencia de determinados estímulos, dando lugar a conductas que pueden resultar adaptativas, si favorecen el

desarrollo y la maduración psicológica y social del sujeto, o desadaptativas, si los dificultan.

Por todo lo mencionado, la presente investigación tuvo como propósito relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes bonaerenses, a fin de obtener un panorama actual sobre la realidad de los jóvenes y brindar un nuevo aporte al campo de investigación sobre la temática.

1.1. Preguntas de Investigación

¿Cómo se relacionan la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses? ¿Cuál es el tipo de agresión predominante en los adolescentes bonaerenses? ¿Cómo son los niveles de adicción a los videojuegos de los adolescentes bonaerenses?

1.2. Justificación y Relevancia

Llevar a cabo este estudio con población adolescente resulta relevante porque en esta etapa vital ocurren muchos cambios vinculados a la búsqueda de la identidad y la construcción de la personalidad (Weissmann, 2011). Autores como Sierra et al. (2010), indican que en la adolescencia se da una dinámica constante en la que los jóvenes buscan configurar su autodeterminación, definir su identidad, lograr su autonomía e individualización, por lo que suelen recurrir a medios donde encuentran refugio, siendo los videojuegos una de las posibilidades. Su investigación sobre la temática ha revelado que el uso de estos juegos a través de Internet influye significativamente en el desarrollo de los jóvenes.

Cabe destacar un déficit de investigaciones en el contexto argentino. Siendo este el motivo principal por el que resulta de interés conocer el modo en que este fenómeno afecta a la población de adolescentes argentinos. En este sentido, el presente trabajo

resultará un aporte teórico al campo de la investigación, siendo posible contribuir a ampliar el conocimiento sobre el tema abordada a partir de la indagación de la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes que residen en el Conurbano Bonaerense. El estudio, al ser exploratorio, podrá contribuir al desarrollo futuro de nuevas investigaciones que permitan aumentar la comprensión de la realidad social en torno a estas variables.

En el ámbito clínico, el profesional de la psicología podrá beneficiarse de los datos obtenidos y tenerlos presentes al momento de abordar problemáticas vinculadas a la agresividad y la adicción a los videojuegos en la adolescencia. Asimismo, los resultados del estudio resultarán útiles para el desarrollo de programas de prevención de la adicción a los videojuegos y de concientización sobre un uso controlado que promueva el entretenimiento. En caso de ser necesario, también podrán implementarse otras medidas que contribuyan a la preservación de la salud de los jóvenes.

En cuanto a la relevancia social, permitirá obtener un panorama actual sobre un tema tan presente en la cotidianeidad de los adolescentes, lo que será un aporte hacia la comprensión de la importancia de la temática en distintos ámbitos (social, académico, afectivo, entre otros).

1.3. Objetivos

1.3.1. General

- Relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses.

1.3.2. Específicos

- Describir la muestra según variables sociodemográficas.

- Describir la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses.
- Relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión con la edad de los adolescentes bonaerenses.
- Comparar la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses según variables sociodemográficas.

1.4. Hipótesis

H1: existe una correlación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses.

H2: a medida que aumenta la edad de los adolescentes, disminuye el uso de videojuegos.

H3: existe una diferencia significativa entre varones y mujeres, siendo los varones quienes presentan mayor adicción a los videojuegos.

Capítulo II: Desarrollo

2. Antecedentes

En el marco de la investigación en Latinoamérica, se destacan una serie de estudios sobre la temática. En primer lugar, Vara (2017) buscó indagar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes peruanos de secundaria con edades comprendidas entre 13 y 17 años. Entre sus conclusiones se destacó que las variables de estudio se vinculaban en forma positiva, por lo que un aumento de la adicción a los videojuegos indicaba un aumento de la agresividad en los adolescentes. Asimismo, se confirmó que los varones presentaban mayor adicción a los videojuegos que las mujeres.

Años más tarde, otros estudios realizados en Perú confirmaron la relación positiva entre la adicción a los juegos de video y las conductas agresivas, previamente destacada en la investigación de Vara. El primero de ellos, fue llevado a cabo por Coronel et al. (2021) con estudiantes de 11 y 12 años de edad, mientras que el segundo, se realizó con adolescentes de edades similares que se encontraban cursando el quinto y sexto año de la escuela primaria.

Por su parte, Mamani y Yupanqui (2018) hallaron una relación significativa y negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales de los adolescentes peruanos. De esta manera, se concluyó que los jóvenes adquieren más recursos para relacionarse en forma adecuada, sin recurrir a la agresión, en la medida en que pasan menos tiempo jugando videojuegos.

A los resultados de este último estudio, se agregan los de Zegarra Ugarte y Torres Pacheco (2021), quienes evaluaron el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de jóvenes residentes en Puno (Perú). Estos autores demostraron que los videojuegos influyen directamente en las relaciones interpersonales de los estudiantes, ya que su uso

frecuente aumenta la comunicación agresiva entre pares y promueve una convivencia marcada por la violencia y comportamientos no adecuados.

En Colombia, Fajardo Santamaría et al. (2022) identificaron que estas conductas pueden trasladarse de la adolescencia temprana a la adolescencia tardía e incluso, a la adultez. Su estudio se llevó a cabo con estudiantes universitarios que tenían desde 18 a 24 años. Los autores descubrieron una diferencia significativa según el tiempo de juego entre los jugadores diarios, que jugaban videojuegos más de 2 horas por día, y los jugadores casuales, que lo hacían menos de 2 horas por día. Se observó que los jugadores diarios registraban mayores niveles de insulto, aislamiento, manipulación emocional y ciberbullying. Este hallazgo permitió comprender el desajuste psicosocial que experimentar las personas cuando dedican demasiado tiempo a este tipo de actividades de ocio.

En el marco de la investigación internacional, un estudio desarrollado con alumnos de escuelas secundarias públicas y privadas de Gran Canaria, España; destacó una serie de factores que se vinculan directamente con el desarrollo de una adicción a los videojuegos, entre los que se menciona: ansiedad, depresión, impulsividad, hostilidad, dificultad en las habilidades sociales, problemas en el funcionamiento familiar y tiempo dedicado al juego (Fumero et al., 2020). A su vez, otra investigación española desarrollada por Castro Sánchez et al. (2019), reveló la existencia de una relación negativa entre el uso problemático de los videojuegos y el autoconcepto de los adolescentes. En este estudio, también se indicó que los varones presentan con mayor frecuencia problemáticas asociadas con el uso de los videojuegos.

Un gran número de investigadores ha coincidido en mencionar las similitudes neuropsicológicas y psicopatológicas que existen entre uso problemático de sustancias y el uso problemático de videojuegos. Dos de estas investigaciones corresponden a

revisiones bibliográficas (Buiza Aguado et al., 2017; Burleigh et al., 2020), mientras que, otras dos corresponden a estudios realizados con jugadores alemanes de videojuegos violentos (Mohammadi et al., 2020; Von der Heiden et al., 2019). Todos ellos expresaron que, tanto la persona con consumo problemático de sustancia como aquella con adicción a los videojuegos, comparten características tales como un sesgo en la atención, depresión, déficit en las estrategias de afrontamiento, tendencia a aislarse, dificultad en el control inhibitorio y bajo desempeño académico.

Al respecto, Pedrero Pérez et al. (2017) investigó la temática del abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en sujetos de distintos de países europeos y latinoamericanos. Las personas de su muestra correspondían a distintas etapas vitales: adolescentes, adultos jóvenes y adultos mayores. Los autores señalaron que, en los diferentes tipos de adicciones, existe un factor social que juega un rol de importancia a la hora de sancionarlas. De esta manera, el consumo de sustancias es fuertemente sancionado por el entorno social, mientras que, las adicciones a internet o a los videojuegos no se perciben de un modo tan severo o catastrófico, aun cuando la vida del individuo se ve fuertemente afectada por la situación. Asimismo, se encontró que las puntuaciones máximas de uso de videojuegos se alcanzaban en los grupos de menor edad, en este caso, en los sujetos menores de 18 años, siendo que a medida que aumentaba la edad de los participantes disminuía el uso de videojuegos.

Finalmente, a partir de los hallazgos de su investigación con adolescentes de Estados Unidos, Turel (2020) argumentó que la interacción con el contenido de los videojuegos durante largos períodos de tiempo puede aumentar los comportamientos antisociales a causa de la tolerancia ocasionada por la exposición constante a ellos.

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Adicción a los Videojuegos

La conducta adictiva ha sido operacionalmente definida por Griffiths (2005) como todo comportamiento que se caracteriza por la presencia de seis componentes considerados los elementos centrales de toda adicción: prominencia, cambios del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaídas. El autor considera en su conceptualización que cualquier conducta que incluya estos seis criterios representa una adicción.

1. La prominencia se da cuando la persona otorga a determinada actividad una prioridad tal que se convierte en la actividad más importante de su vida. Esta domina sus pensamientos, sentimientos y conductas. De esta manera, el sujeto puede presentar preocupaciones y distorsiones cognitivas, ansiedad por la actividad y puede ver deteriorada su vida y comportamiento social. Por ejemplo, cuando una persona tiene un comportamiento adictivo hacia los videojuegos, suele pensar constantemente en el juego, e incluso cuando no está jugando, piensa en la próxima vez que lo hará.

2. Los cambios en el estado de ánimo se presentan cuando el individuo tiene experiencias subjetivas a consecuencia de su conducta adictiva. Muchas personas describen estas experiencias como estrategias de afrontamiento, ya que su implicación en determinada actividad les representa una sensación de elevación, escape, calma, insensibilidad o activación. Estos son tan solo algunos ejemplos, de lo que relatan los individuos con adicción a los videojuegos.

3. Cuando se instala el comportamiento adictivo, la persona requiere cada vez más tiempo de realizar esa actividad para lograr los efectos de cambio en su estado de ánimo que anteriormente alcanzaba. Esto puede observarse en algunos sujetos

implicados con los videojuegos, quienes gradualmente aumentan la cantidad de tiempo que pasan jugando.

4. Cuando la actividad que produce adicción deja de tener lugar o se reduce considerablemente el tiempo que se dedicaba a esta, la persona suele experimentar una serie de efectos físicos o emocionales vinculados a la abstinencia, entre los que se destacan: temblores, malestar, irritabilidad, entre otros.

5. En los casos en los que el sujeto presenta un comportamiento adictivo, suelen aparecer los conflictos. Estos conflictos pueden ser de carácter interpersonal cuando se dan con las personas del entorno; pueden estar vinculados a actividades académicas, sociales, laborales y/o del orden de las aficiones o intereses e incluso, pueden estar relacionados con aspectos propios de la persona, como la sensación subjetiva de que pierde el control o un conflicto intrapsíquico vinculado a la adicción.

6. Luego de períodos de abstinencia o de control, la persona puede tener una recaída. En este momento volverá a repetir los patrones de comportamiento anteriormente mencionados, restaurando rápidamente su alto grado de implicación en la actividad que le resulta adictiva (Griffiths, 2005).

El autor utiliza estas características generales para describir cualquier tipo de conducta adictiva. Sin embargo, muchos años antes, autores como Soper y Miller (1983), ya describían la adicción a los videojuegos como fenómeno conductual de carácter compulsivo, en el que el sujeto no se interesaba por otras actividades, se vinculaba principalmente con otros adictos y registraba síntomas físicos y/o mentales cuando intentaba frenar su comportamiento. Cabe destacar que, por aquellos años, se consideraba videojuegos a las máquinas tragamonedas, también podía incluirse en el comportamiento adictivo, el uso de internet.

Años más tarde, se denominó estas conductas bajo el nombre de adicciones tecnológicas, las cuales se caracterizan por ser esencialmente conductuales, no químicas y vincularse directamente con la excesiva interacción del hombre con una máquina. Dicha interacción puede ser pasiva, en el caso de la televisión; o activa, cuando se trata de videojuegos; lo que se destaca en todas ellas, es que estas máquinas suelen presentar características que inducen y refuerzan tendencias adictivas en el consumidor (Griffiths, 1995, 1996).

Echeburúa et al. (2005) destacan que todo comportamiento satisfactorio o placentero puede resultar patológico si su nivel de intensidad y frecuencia llega al punto de interferir desadaptativamente en la vida de la persona implicada, alterando sus relaciones familiares, laborales y/o sociales y perdiendo el control sobre su conducta. Tener una adicción implica un patrón de comportamiento excesivo, compulsivo, incontrolable y destructivo, tanto en forma física como psicológica (Tejeiro Salguero & Bersabé Morán, 2002). La adicción a los videojuegos no escapa a esa definición, ya que puede volverse compulsiva, persistente y recurrente, desplazando otros intereses y significando un perjuicio para el jugador (Chiu et al., 2004; Skoric et al., 2009), que suele experimentar abstinencia psicológica cuando no puede jugar (Grusser et al., 2007). Hoeft et al. (2008) y Koepp et al. (1998) indicaron que, tanto en los adictos a los videojuegos como en las personas con abuso de sustancias, los circuitos cerebrales que se activan son exactamente los mismos.

Según Matalí et al. (2015), muchos niños o adolescentes hacen uso normal de las nuevas tecnologías, es decir, que la implementan para su diversión, comunicación, disfrute y juego. El problema surge cuando la tecnología deja de ser un medio y se transforma en un fin en sí mismo, en este punto el joven puede comenzar a desarrollar un trastorno adictivo comportamental.

Este tipo de trastorno suele instalarse a raíz de un malestar emocional y se vincula directamente con un beneficio rápido e intenso que ocurre cuando se lleva a cabo la acción. Sin embargo, las consecuencias negativas no tardan en aparecer y el adolescente se ve en la imperiosa necesidad de continuar con ese comportamiento para aliviar el malestar. El proceso por el cual se instala una adicción comportamental es gradual, por lo que si los adultos están atentos a una serie de señales de alarma es posible evitar que los jóvenes desarrollen adicciones a las tecnologías (Matalí & Alda, 2008). Las señales de alarma son las siguientes: patrón de sueño alterado ocasionado por cambios en las horas de sueño para poder jugar; patrón de alimentación alterado en el que el adolescente come rápido, se encierra a comer en su habitación o saltea comidas para poder seguir jugando; presta menos atención a la higiene personal o cambia su estilo de ocio, dejando de realizar actividades para seguir jugando; deja de vincularse con sus amistades de siempre y se siente más cercano a sus amigos online, que en la mayoría de los casos no conoce de manera presencial; se muestra más irritable o gruñón, especialmente cuando se le pide que deje de jugar; su rendimiento académico se ve afectado; demanda cada vez más productos tecnológicos, como nuevos juegos, accesorios o consolas y reacciona en forma irritable cuando sus demandas no se cumplen o demoran en el tiempo. Finalmente, también puede realizar hurtos de dinero, sobre todo a los familiares cercanos, el cual es destinado a la compra de juegos, dispositivos electrónicos o programas (Matalí et al., 2015).

Por su parte, Lemmens et al. (2009) desarrollaron la Escala de Adicción al Juego para adolescentes, un instrumento de medida que ha demostrado ser válido para reconocer patrones abusivos de juego y ampliamente utilizado en numerosas investigaciones (Festi et al., 2012; Haagsma et al., 2012; Mentzoni et al., 2011).

2.1.2. Agresión

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2002), la agresión puede manifestarse de múltiples y diversas formas; aunque en todos los casos se considera una de las problemáticas más preocupantes en la actualidad, tanto a nivel social como de salud. Esto se debe a dos motivos principales, el primero de ellos se vincula a las consecuencias de la agresión, dentro de las que se puede incluir lesiones, daños y sufrimiento físico o psicológico ocasionado en las víctimas. El segundo motivo se asocia con las problemáticas de adaptación y funcionamiento social implicadas en la agresión, entre las que puede destacarse la ausencia escolar, el rechazo social, la violencia de género, los conflictos familiares, el abuso de drogas y las adicciones en general, la delincuencia, etcétera.

A pesar de las múltiples formas en que la agresión puede presentarse, el presente trabajo se fundamenta en los postulados de Ramírez y Andreu (2003), quienes destacan la existencia de dos tipos de agresión: reactiva y proactiva. El término agresión reactiva se utiliza para describir una serie de comportamientos que ocurren cuando la persona reacciona ante una provocación o una amenaza percibida, la cual, vale aclarar, puede ser real o imaginaria. Esta dimensión reactiva de la agresión, también puede llamarse hostil o impulsiva, ya que involucra diferentes acciones o comportamientos que se llevan a cabo con la principal finalidad de dañar a otras personas (Raine et al., 1998; 2006).

Por su parte, la agresión proactiva contempla conductas que se desencadenan de forma intencional con el objetivo de resolver un conflicto u obtener un beneficio, recompensa o refuerzo positivo para el agresor. Esto no implica que la agresión se lleva a cabo con la motivación primaria de provocar, dañar o hacer sufrir al otro (Ramírez & Andreu, 2003), sino que es fría, premeditada y basada en la idea de que el fin justifica los medios. Este tipo también se conoce como agresión instrumental o planificada.

Mientras la agresión reactiva busca deshumanizar a las víctimas (Beck, 2003), la agresión proactiva es provocada intencionalmente para tener influencia o control sobre el comportamiento de los demás (Dodge & Coie, 1987). Se trata de una estrategia puesta en marcha por el agresor de un modo premeditado para obtener dominio, dinero, poder o satisfacción, aspectos considerados un beneficio, una ventaja o una recompensa.

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1973) encaja perfectamente con la descripción de la agresión proactiva. Este autor otorgaba especial importancia al valor instrumental de la agresión, ya que consideraba que era valorada por el agresor como una herramienta eficaz para alcanzar metas. El agresor proactivo tiene seguridad de que su acto agresivo vale la pena porque le permitirá obtener beneficios tangibles, lo que producirá un aumento de su autoestima frente a la dominancia que ejerce sobre otras personas sometidas. La agresión proactiva es valorada positivamente por el agresor, al igual que los efectos que produce. En el caso de los agresores reactivos, estos pueden resultar sumamente violentos, ya que sus actos se fundamentan en un impulso hostil y ansioso, que carece de profundidad emocional (Raine et al., 2006).

Capítulo III: Metodología

3. Diseño

Se realizó una investigación con un diseño no experimental, basada en un enfoque cuantitativo. Se trató de un estudio exploratorio, con un alcance correlacional y descriptivo. La secuencia de tiempo fue transversal, dado que los instrumentos se administraron en un único momento (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

3.1. Participantes

Se utilizó un muestreo no probabilístico intencional, en el que los participantes fueron seleccionados por conveniencia del investigador (Corbetta, 2007). La selección se llevó a cabo durante el período comprendido entre los meses de diciembre de año 2021 a abril del año 2022.

La muestra estuvo compuesta por N=76 adolescentes que residían en el Conurbano Bonaerense y que jugaban videojuegos. Originalmente, la muestra estuvo conformada por 86 participantes, pero se decidió eliminar aquellos 10 sujetos que no cumplían con alguno de estos criterios de inclusión.

3.2. Instrumentos

Cuestionario de variables sociodemográficas compuesto por preguntas relativas a la edad, género, localidad, escolaridad, si juega videojuegos, si tiene dispositivo propio para jugar, horas diarias de juego, horas diarias de sueño, frecuencia con la que ve a sus amigos de manera presencial.

Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA: Lemmens et al., 2009; en su versión adaptada al español por Lloret et al., 2017). Está escala se diseñó para medir un patrón de juego excesivo y compulsivo, que acarrea problemas sociales y/o

emocionales y que el usuario no puede controlar. Consta de 7 ítems que representan las siguientes dimensiones:

(1) Saliencia: se refiere al hecho de que el videojuego adquiera una importancia preponderante en la vida de la persona y domine sus pensamientos, sentimientos y conducta; (2) Tolerancia: se refiere al incremento de la frecuencia y el tiempo de juego; (3) Emoción: es el estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta del juego; (4) Recaídas: es la tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o reducción; (5) Abstinencia: hace referencia a las emociones desagradables o efectos físicos que se producen al reducir súbitamente el juego; (6) Conflictividad: es el deterioro de las relaciones interpersonales como resultado de exceso del juego, incluyendo negligencia y mentira y; (7) Problemas: hace referencia al perjuicio de la actividad social, académica o laboral, así como trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego. Estos ítems son agrupados en un factor de orden superior, que es la adicción. Las alternativas de respuestas son: 1= Nunca; 2= Casi Nunca; 3= A Veces; 4= A menudo y 5= Muy a menudo. La puntuación es directa, por lo que un mayor puntaje indica una conducta de juego más problemática. El método monotético implementado por los autores de la escala original, sitúa el punto de corte en haber obtenido al menos 3 puntos en cada uno de los 7 ítems que componen la escala, lo que indicaría que la persona tiene una adicción a los videojuegos. La versión española de GASA ha mostrado buena fiabilidad y una estructura factorial fiel a la de la escala original (alpha de Cronbach: 0.81).

Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva (RPQ: Reine, 2006 en su versión adaptada al español para adolescentes por Andreu et al., 2009). El instrumento está conformado por 23 ítems en total, divididos en dos dimensiones llamadas: Modelo 1 y Modelo 2. El modelo 1 (ítems 1, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 19, 22)

se compone de aquellos ítems que pertenecen a la agresión reactiva, asociada a sesgos específicos en el procesamiento de la información social, impulsiva y reactividad emocional negativa. Es una respuesta ante algún tipo de amenaza o provocación, real o percibida, a la que suelen acompañar manifestaciones de cólera o ira. Por su parte, el modelo 2 (ítems 2, 4, 6, 9, 10, 12, 15, 17, 18, 20, 21, 23) se compone de aquellos ítems que pertenecen a la agresión proactiva, vinculada a aquellos actos agresivos que intencionalmente son provocados para influir y controlar el comportamiento de los demás. El agresor pone en marcha actos de forma premeditada para obtener una variedad de objetivos tales como ganancias, beneficios, ventajas o recompensas. Las alternativas de respuestas son: 0= Nunca, 1= A veces y 2= A menudo. Las puntuaciones de cada modelo se obtienen por la suma de los puntajes de los ítems. Este cuestionario, es considerado un instrumento válido y consistente a la hora de evaluar la agresión reactiva y proactiva en adolescentes (alpha de Cronbach: 0.91).

3.3. Procedimiento

Una vez garantizado el acceso a la muestra, los adolescentes respondieron un formulario creado por medio de la plataforma Google Forms, el cual fue compartido a través de medios virtuales como mensajería instantánea y redes sociales.

Se detalló a los participantes el objetivo general del estudio y se explicó que la información proporcionada sería anónima y confidencial. También se aclaró que su participación era voluntaria, por lo que podían desistir de responder el cuestionario en cualquier momento si así lo deseaban. Por último, se detalló que los resultados globales de la investigación serían presentados en la Facultad de Psicología y Relaciones Humanas de la Universidad Abierta Interamericana y que podrían ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre la identidad de los

participantes, conforme a la Ley 25.326. Contando con esta información, quienes decidieron participar firmaron un consentimiento informado.

Cabe destacar que el Artículo 26 del Código Civil y Comercial de la Nación prevé: *“que el adolescente entre trece y dieciséis años tiene aptitud para decidir por sí respecto de aquellos tratamientos que no resultan invasivos, ni comprometen su estado de salud o provocan un riesgo grave en su vida o integridad física”*. De esta manera, resultó viable llevar adelante el estudio con adolescentes que, habiendo cumplido los trece años de edad, brindaron su consentimiento de participación.

3.4. Análisis de Datos

Los datos obtenidos fueron sistematizados con el software IBM-SPSS (Statistical Package For The Social Sciences) versión 26. Se exploró la distribución de cada variable, observándose que podía asumirse anormalidad en cada una de ellas (a través de la prueba Kolmogorov-Smirnov). Se decidió utilizar estadísticos no paramétricos para medir el grado de asociación entre las variables (Rho de Spearman) y analizar las diferencias entre grupos (U de Mann Whitney; H de Kruskal Wallis).

Capítulo IV: Resultados

4. Descripción de la Muestra

Tabla 1.
Características sociodemográficas de los adolescentes.

<i>Variables</i>	<i>Adolescentes</i>	<i>% (n)</i>
Género	Femenino	47.4 (36)
	Masculino	52.6 (40)
Asiste a la escuela	Si	82.9 (63)
	No	17.1 (13)
Nivel	Secundario	82.9 (63)
	Colegio finalizado	17.1 (13)
Curso	Ya finalizó el colegio	18.4 (14)
	Primer año	26.3 (20)
	Segundo año	11.8 (9)
	Tercer año	13.2 (10)
	Cuarto año	7.9 (6)
	Quinto año	9.2 (7)
	Sexto año	13.2 (10)
Dispositivo propio	Si	96.1 (73)
	No	3.9 (3)
Horas de juego	Menos de 1 hs	17.1 (13)
	Entre 1 y 2 hs	22.4 (17)
	Entre 3 y 5 hs	36.8 (28)
	6 hs o más	23.7 (18)
Horas de sueño	Menos de 6 hs	7.9 (6)
	Entre 6 y 8 hs	63.2 (48)
	Más de 8 hs	28.9 (22)
Frecuencia con la que ve a sus amigos en forma presencial	Nada	2.6 (2)
	Poco	46.1 (35)
	Mucho	51.3 (39)

En la Tabla 1 se presentan las características sociodemográficas de los n=76 adolescentes que participaron del estudio, los cuales tenían edades comprendidas entre 13 y 18 años (M=15.04; DT=2.14; Mediana=14).

4.1. Descripción de las Variables

Tabla 2.

Descripción de las variables de estudio.

<i>Variables</i>	<i>M (DT)</i>	<i>95% IC</i>	<i>Rango</i>	<i>N</i>
Adicción a los videojuegos	1.17 (0.37)	[1.08-1.26]	1-2	76
Saliencia	2.82 (1.28)	[2.52-3.11]	1-5	76
Tolerancia	2.43 (1.23)	[2.15-2.72]	1-5	76
Emoción	1.96 (1.10)	[1.71-2.21]	1-5	76
Recaídas	2.20 (1.26)	[1.91-2.49]	1-5	76
Abstinencia	1.79 (0.91)	[1.58-2.00]	1-5	76
Conflictividad	1.48 (1.07)	[1.53-2.02]	1-5	76
Problemas	1.84 (1.08)	[1.59-2.09]	1-5	76
Agresión reactiva	7.66 (4.05)	[6.73-8.58]	0-21	76
Agresión proactiva	2.42 (3.48)	[1.63-3.22]	0-20	76

Nota. IC: intervalo de confianza.

En la Tabla 2 se presentan las medias, desvíos típicos, intervalos de confianza del 95% y rangos de las variables de estudio.

Tabla 3.

Descripción de la variable adicción a los videojuegos.

<i>Variables</i>	<i>Medidas</i>	<i>N (%)</i>
Adicción a los videojuegos	Ausencia	63 (82.9)
	Presencia	13 (17.1)

En la Tabla 3 se observan las frecuencia y porcentajes de sujetos que presentan y que no presentan adicción a los videojuegos. Se encontró que el mayor porcentaje de la muestra (82.9%) tiene ausencia de adicción.

4.2. Correlaciones

Tabla 4.

Correlación entre variables.

	<i>Agresión reactiva</i>	<i>Agresión proactiva</i>
Adicción a los videojuegos	.391**	.464**
Saliencia	.250*	.330**
Tolerancia	.254*	.268*
Emoción	.378**	.270*
Recaídas	.505**	.353**
Abstinencia	.584**	.386**

Conflictividad	n.s	.490**
Problemas	.490**	n.s

Nota. **: la correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

*: la correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

n.s: no se halló relación estadísticamente significativa.

En la Tabla 4 se hallaron correlaciones positivas entre la adicción a los videojuegos con sus siete dimensiones y la agresión en sus dos modelos: reactivo y proactivo. Ese dato significa que, cuando aumenta la adicción a los videojuegos, también se incrementan los niveles de agresión. Las fuerzas de correlación son débiles y moderadas.

4.3. Análisis de las Diferencias de Grupos

Tabla 5.

Diferencia según dispositivo propio.

	<i>Dispositivo propio</i>	<i>Rango prom.</i>	<i>u.</i>	<i>p.</i>
Saliencia	Si	39.54	33.50	.038
	No	13.17		

En la Tabla 5 se observa una diferencia estadísticamente significativa en la Saliencia según dispositivo propio. Los puntajes son mayores para aquellos adolescentes que juegan videojuegos con sus propios dispositivos.

Tabla 6.

Diferencia según horas de juego.

	<i>Horas de juego</i>	<i>Rango prom.</i>	<i>h.</i>	<i>p.</i>
Adicción a los videojuegos	Menos de 1 hs	32.00	12.42	.006
	Entre 1 y 2 hs	32.00		
	Entre 3 y 5 hs	40.14		
	Más de 6 hs	46.78		
Saliencia	Menos de 1 hs	24.65	11.01	.012
	Entre 1 y 2 hs	31.97		
	Entre 3 y 5 hs	44.00		
	Más de 6 hs	46.11		
Tolerancia	Menos de 1 hs	16.54	28.68	.000
	Entre 1 y 2 hs	28.94		
	Entre 3 y 5 hs	44.64		

	Más de 6 hs	53.83		
Recaídas	Menos de 1 hs	19.12	25.53	.000
	Entre 1 y 2 hs	27.65		
	Entre 3 y 5 hs	45.98		
	Más de 6 hs	51.11		
Conflictividad	Menos de 1 hs	24.69	8.01	.046
	Entre 1 y 2 hs	39.65		
	Entre 3 y 5 hs	41.13		
	Más de 6 hs	43.31		
Problemas	Menos de 1 hs	23.85	9.90	.019
	Entre 1 y 2 hs	37.32		
	Entre 3 y 5 hs	41.16		
	Más de 6 hs	46.06		
Agresión reactiva	Menos de 1 hs	21.73	16.56	.001
	Entre 1 y 2 hs	29.62		
	Entre 3 y 5 hs	45.66		
	Más de 6 hs	47.86		
Agresión proactiva	Menos de 1 hs	23.19	9.70	.021
	Entre 1 y 2 hs	35.76		
	Entre 3 y 5 hs	43.68		
	Más de 6 hs	44.08		

En la Tabla 6 se observan diferencias estadísticamente significativas en función de las horas de juego. Aquellos adolescentes que juegan videojuegos durante mayor cantidad de horas registran niveles más elevados de agresión y de adicción. Las dimensiones emoción y abstinencia de la variable adicción a los videojuegos no dieron lugar a diferencias significativas.

Tabla 7.
Diferencias según horas de sueño.

	<i>Horas de sueño</i>	<i>Rango prom.</i>	<i>h.</i>	<i>p.</i>
Adicción a los videojuegos	Menos de 6 hs	51.00	7.02	.030
	Entre 6 y 8 hs	39.13		
	Más de 8 hs	33.73		
Conflictividad	Menos de 6 hs	57.75	6.49	.039
	Entre 6 y 8 hs	37.68		
	Más de 8 hs	35.05		
Agresión reactiva	Menos de 6 hs	50.67	9.15	.010
	Entre 6 y 8 hs	42.22		
	Más de 8 hs	27.07		

En la Tabla 7 se observan diferencias estadísticamente significativas según las horas de sueño. Aquellos adolescentes que duermen menos horas con la intención de jugar videojuegos registran mayores puntajes en adicción, conflictividad y agresión reactiva.

Cabe mencionar que el resto de las variables incluidas en el cuestionario sociodemográfico no dieron lugar a diferencias significativas, por lo que no fueron incluidas en los resultados.

Capítulo V: Discusión y Conclusión

El objetivo principal de este trabajo fue relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión de los adolescentes bonaerenses. Para conseguirlo, se evaluaron medidas de adicción a los videojuegos utilizando la escala GASA (Lloret et al., 2017) y medidas de agresión con el cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva [RPQ] (Andreu et al., 2009). De esta manera, se evidenció la correlación entre ambas variables.

Los resultados obtenidos muestran que cuando aumenta la adicción a los videojuegos, también se incrementan los niveles de agresión reactiva y proactiva de los adolescentes. En este sentido, autores como Vara (2017), Coronel et al. (2021), Mamani y Yupanqui (2018), Zegarra Ugarte y Torres Pacheco (2021) dan cuenta de la relación positiva existente entre ambas variables en el periodo de la adolescencia. Por este motivo, la primera hipótesis respecto de una posible correlación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresión se confirma, sustentándose en los resultados obtenidos y en las investigaciones previas.

Asimismo, se halló que, aquellos adolescentes que juegan videojuegos durante mayor cantidad de horas registran niveles más elevados de agresión y adicción. Se infiere que esto se vincula al modo en que consideran el juego. Por una parte, quienes lo perciben como un pasatiempo, logran controlar la cantidad de horas de juego, cumplir con sus responsabilidades y llevar a cabo otras actividades; logrando que el juego se encuentre en armonía con el resto de su rutina. Por otra parte, quienes consideran el juego como la actividad principal y la única importante, pueden pasar muchas horas jugando y perder de vista otras actividades, lo que contribuye a producir adicción y, por consiguiente, aumentar los niveles de agresión en los jóvenes que se resisten a dejar de jugar. Además, la posibilidad de contar con un dispositivo propio produce un aumento en la saliencia, de

esta manera, el juego adquiere una importancia preponderante en la vida del adolescente, dominando sus pensamientos, sentimientos y conducta.

El resultado obtenido se argumenta con los hallazgos de Mamani y Yupanqui (2018), quienes sostenían que los jóvenes adquirirían más recursos para relacionarse en forma adecuada, sin recurrir a la agresión, en la medida en que pasaban menos tiempo jugando videojuegos. De todas formas, se recomienda, continuar investigando el dato reportado en futuros estudios. Por este motivo, se considera de relevancia promover durante la adolescencia espacios recreativos y de ocio independientes de las horas de juego, desde momentos de paseo, salidas, deportes, hobbies, reuniones con amigos, entre otras actividades, que contribuyan a incrementar las habilidades sociales y los momentos de bienestar, logrando que jugar videojuegos no sea la única actividad de entretenimiento.

En cuanto a las comparaciones según las horas de sueño, se observó que aquellos adolescentes que duermen menos horas con la intención de jugar videojuegos registran un aumento en adicción, conflictividad y agresión reactiva, lo que también se vincula con lo mencionado anteriormente. En este sentido, se destaca que no dormir lo suficiente acarrea efectos negativos en las funciones cognitivas, emocionales y conductuales de las personas, lo que puede afectar el humor, generando irritabilidad y fatiga y puede acarrear conflictos en las actividades de la vida diaria y en los vínculos (Convertini, 2006).

En lo que respecta a la hipótesis 2, no se hallaron resultados que permitan sostener que a medida que aumenta la edad de los adolescentes, disminuye el uso de videojuegos. Se infiere que la disminución en el uso de videojuegos puede estar vinculada, no a la edad de los adolescentes, sino a las responsabilidades o actividades que estos realizan. De esta manera, se consideró que los jóvenes de mayor edad, que se encontraban en la etapa tardía de la adolescencia, estarían enfocados en otras actividades como los estudios universitarios, la actividad laboral y/o algún proyecto. Sin embargo, no se incluyeron

estas preguntas en el cuestionario sociodemográfico, por lo que sería recomendable indagar estos aspectos en futuros estudios.

La tercera hipótesis consideró una diferencia significativa entre varones y mujeres, siendo los varones quienes presentan mayor adicción a los videojuegos. Sin embargo, los resultados hallados no permitieron confirmarla. Es posible que el resultado obtenido se deba a las características de la muestra, siendo que el número de participantes resulta reducido. Se recomienda utilizar muestras más amplias de varones y mujeres, que se encuentren homogeneizadas y en donde se contemple la misma cantidad de participantes para cada grupo.

A modo de conclusión, el análisis de los datos ha permitido evidenciar que la adicción a los videojuegos es un factor de importancia durante la adolescencia, el cual se relaciona directamente con la agresión. En este sentido, la construcción de una red de apoyo familiar resulta indispensable para evitar el desarrollo de una adicción a los videojuegos en los jóvenes, ya que la familia contribuye a controlar y limitar el tiempo de juego, fomentar espacios recreativos y participa en la construcción de la autoestima y el modo en que se regulan las emociones. Las implicaciones de estos hallazgos demuestran la necesidad de promover la intervención psicológica en los casos en los que esto no sucede y de alentar la investigación sobre la temática, a fin de acompañar a los adolescentes y a sus familias.

Como limitación del presente estudio, se destaca el tamaño muestral, el cual podría ampliarse en líneas futuras de investigación. Se sugiere tener en cuenta esta información a la hora de llevar a cabo nuevos trabajos de investigación sobre la temática en Argentina. Con relación al futuro, queda abierto un camino en nuestro país en el cual se espera que surjan investigaciones en las que se indague con mayor profundidad los

aportes e influencias que los aspectos sociodemográficos pueden ejercer sobre la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes.

Referencias Bibliográficas

- Adachi, P. J. C. y Willoughby, T. (2010). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior*, 1(4), 55-62.
<https://doi.org/10.1016/j.avb.2010.12.002>
- Andreu, J., Peña, M. y Ramirez, J. (2009). Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología clínica*, 14(1), 37-49.
<https://doi.org/10.5944/rppc.vol.14.num.1.2009.4065>
- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. J. y Del Pozo, M. A. (2012). Adicción a las nuevas tecnológicas. *Psicología de las Adicciones*, 1(1), 2-6.
<http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/tratamiento%20marihuana%207.pdf>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-hall.
<https://psycnet.apa.org/record/1974-00914-000>
- Beck, A. (2003). *Prisioneros del odio. Las bases de la ira, la hostilidad y la violencia*. Paidós.
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M. y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.0017>
- Burleigh, TL, Griffiths, MD, Sumich, A., Wang, GY y Kuss, DJ (2020). Trastorno del juego y adicción a Internet: una revisión sistemática de los estudios de EEG en estado de reposo. *Comportamientos adictivos*, 107.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106429>

- Castro-Sánchez, M., Rojas-Jiménez, M., Zurita-Ortega, F. y Chacón-Cuberos, R. (2019). Multidimensional self-concept and its association with problematic use of video games in Spanish college students. *Education Sciences*, 9(3), 206. <https://doi.org/10.3390/educsci9030206>
- Chiu S, Lee J, Huang D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Cía, A. H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-psiquiatría*, 76(4), 210-210. <https://doi.org/10.20453/rnp.v76i4.1169>
- Código Civil y Comercial de la Nación, Ley N° 26.994 (01 de agosto de 2015).
- Convertini, G., & Posadas, A. (2006). El sueño en la infancia: su implicancia en el desarrollo. In 34 Congreso Argentino de Pediatría. https://www.sap.org.ar/docs/organizacion/comitesnacionales/ped_amb/Suenio.pdf
- Corbetta, P. (2007). La técnica de las escalas. Corbetta, P. *Metodología y técnicas de investigación social*. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/24374>
- Coronel, G. I. G., Benavides, A. M. V., Bonilla, L. E. F., Becerra, C. E. O., & Feijoo, O. C. L. R. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Hacedor-AIAPÆC*, 5(2), 155-165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>
- Dodge, K.A., y Coie, J.D. (1987). Social information processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1146-1158. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.53.6.1146>

- Echeburúa, E., Corral, P., y Amor, P. J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología conductual*, 13(5), 511-525. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/12.Echeburua_13-3oa-1.pdf
- Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., y Caldas-Quintero, C. A. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá DC. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>
- Festl, R., Scharnow, M. y Quandt, T. (2013). Uso problemático de juegos de computadora entre adolescentes, jóvenes y adultos mayores. *Adicción*, 108(3), 592-599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M. y Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416>
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. In *Clinical psychology forum* (pp. 14-14). Division of Clinical Psychology of the British Psychol Soc.
- Griffiths, M.D. (1996). Internet "addiction": An issue for clinical psychology? *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36. <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/25089>
- Grüsser S.M., Thalemann R. y Griffiths M. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology Behavior*, 10(2), 290-292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Haagsma, MC, Pieterse, ME y Peters, O. (2012). La prevalencia de los videojugadores problemáticos en los Países Bajos. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 15(3), 162-168. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0248>

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, T. CP (2018). *Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Hoeft, F., Watson, CL, Kesler, SR, Bettinger, KE y Reiss, AL (2008). Diferencias de género en el sistema mesocorticolímbico durante el juego de computadora. *Revista de investigación psiquiátrica*, 42(4), 253-258.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2007.11.010>
- Irles, D. L., Gomis, R. M., Campos, J. C. M., & González, S. T. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358.
<https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Koepp, MJ, Gunn, RN, Lawrence, AD, Cunningham, VJ, Dagher, A., Jones, T., Brooks, DJ., Banco, CJ. y Grasby, PM (1998). Evidencia de liberación de dopamina estriatal durante un videojuego. *Naturaleza*, 393(6682), 266-268.
<https://doi.org/10.1038/30498>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1).
<https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Matalí, J. L., & Díez, J. Á. A. (2008). *Adolescentes y nuevas tecnologías: ¿innovación o adicción?* Hospital Sant Joan de Déu.
- Matalí, J. L., García, S., Martín, M., & Pardo, M. (2015). Adicción a las nuevas tecnologías: definición, etiología y tratamiento. *Las nuevas tecnologías en niños*

y *adolescentes*, 9, 111-120. https://www.researchgate.net/profile/Mariona-Grane/publication/290325283_Infancia_y_pantallas_crecer_con_las_TIC_Infancia_i_pantallas_creixer_amb_les_TIC_Children_and_screens_grow_up_with_IC_T/links/569628ce08aeab58a9a59af5/Infancia-y-pantallas-crecer-con-las-TIC-Infancia-i-pantalles-creixer-amb-les-TIC-Children-and-screens-grow-up-with-ICT.pdf#page=113

Mentzoni, RA, Brunborg, GS, Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, KJM, Hetland, J. y Pallesen, S. (2011). Uso problemático de videojuegos: prevalencia estimada y asociaciones con la salud mental y física. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 14(10), 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>

Mohammadi, B., Szycik, G. R., Te Wildt, B., Heldmann, M., Samii, A. y Münte, T. F. (2020). Structural brain changes in young males addicted to video-gaming. *Brain and Cognition*, 139. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2020.105518>

OMS. (FEBRERO de 2021). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de <https://www.who.int/es>

Organización Mundial de la Salud (2002). Informe mundial sobre violencia y la salud. OMS. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43431/9275324220_spa.pdf;jsessionid=025FED7CAC7126433A5C3627FAF95DC9?sequence=1

Organización Mundial de la Salud (2018). La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE11). Recuperado en: [https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

Pérez, E. J. P., de León, J. M. R. S., Mota, G. R., Luque, M. L., Aguilar, J. P., Alonso, S. M., & García, C. P. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación

- (TIC): abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19-32. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/806>
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., Stouthamer-Loeber y Liu, J. (2006). The reactive-proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior*, 32(2), 159-171. <https://doi.org/10.1002%2Fab.20115>
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., ... & Liu, J. (2006). The reactive–proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 32(2), 159-171. <https://doi.org/10.1002/ab.20115>
- Raine, A., Meloy, J.R., Bihrlé, S., Stoddard, J., LaCasse, L., Buchsbaum, M.S. (1998). Reduced prefrontal and increased subcortical brain functioning assessed using positron emission tomography in predatory and affective murderers. *Behavioral Science and the Law*, 16(3), 319-332. [https://doi.org/10.1002/\(sici\)1099-0798\(199822\)16:3%3C319::aid-bsl311%3E3.0.co;2-g](https://doi.org/10.1002/(sici)1099-0798(199822)16:3%3C319::aid-bsl311%3E3.0.co;2-g)
- Ramírez, J.M., y Andreu, J.M. (2003). Aggression's typologies. *International Review of Social Psychology*, 16(3), 125-141. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/10001/1/AggTyp-Ramirez.pdf>
- Sánchez Boris, I. M. (2021). Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes. *Medisan*, 25(1), 123-141. <http://orcid.org/0000-0002-4892-4144>
- Sánchez, J. S., Enríquez, P. O. R., & Zamudio, M. Á. C. (2010). El papel de la comunicación en la búsqueda de la identidad en la etapa adolescente.

- Adolescencia: Identidad y Comunicación. *Revista Vivat Academia* 11(110).
<https://doi.org/10.15178/va.2010.110.1-34>
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>
- Sierra, J., Reyes, P., & Córdoba, M. (2010). El papel de la comunicación en la búsqueda de la identidad en la etapa adolescente. *Adolescencia: identidad y comunicación. Vivat Academia*, 110, 1-20. <https://doi.org/10.15178/va.2010.110.1-34>
- Sistema de Información Cultural de la Argentina (2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017. Dirección Nacional de Industrias Culturales. Recuperado en: <http://back.sinca.gob.ar/download.aspx?id=2457>
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., & Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & behavior*, 12(5), 567-572. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
<https://psycnet.apa.org/record/1984-18925-001>
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250.
<https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Tejeiro Salguero, RA, & Morán, RMB (2002). Medición de problemas de videojuegos en adolescentes. *Adicción*, 97(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>

- Turel, O. (2020). Videogames and guns in adolescents: Tests of a bipartite theory. *Computers in Human Behavior*, 109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106355>
- Ugarte, S. J. Z., & Pacheco, E. H. T. (2022). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to Año de la IES. ERP N°45–Puno. *Dataismo*, 1(11), 30-39. <https://doi.org/10.53673/data.v1i11.59>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Vargas, K. P. (2007). *Arte de aprender, el. Una guía formativa para el hogar y la escuela*. EUNED.
- Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K.W. y Egloff, B. (2019) The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Weissmann, P. (2011). Adolescencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1–8. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/898Weissmann.PDF>

Anexos

Anexo I. Consentimiento Informado

Mi nombre es Wanda Manavella, soy alumna de la Universidad Abierta Interamericana, te pido tu colaboración para llevar a cabo mi tesis de grado, con la finalidad de obtener el título de Licenciada en Psicología.

La información que me brindes será anónima y los datos recibidos no serán difundidos. Los resultados de la misma serán solamente utilizados con un fin académico-científico.

La meta de este estudio es realizar una investigación acerca de la adicción a los videojuegos y la agresión en adolescentes bonaerenses. Para participar debe tener entre 13 y 18 años de edad y residir en el Conurbano de la Provincia de Buenos Aires.

Tu participación es sumamente voluntaria, es decir, que si en algún momento querés dejar de completar del estudio podés hacerlo con total libertad. Te recuerdo que no hay respuestas correctas o incorrectas. Esta encuesta no te llevara más de 10/15 minutos.

¡Desde ya, muchas gracias por tu participación!

Dejo constancia de aceptar participar de forma voluntaria en este estudio, como también de haber comprendido que los datos obtenidos no serán difundidos. A su vez, confirmo de estar avisado/a que se garantiza la confidencialidad de mis datos, así como también el anonimato. Pleno plena conformidad a su realización.

☐ Si

☐ No

Anexo II. Cuestionario sociodemográfico

Edad: ----- años

Género:

☐ Femenino

☐ Masculino

☐ Otro: -----

¿Asistís a la escuela?

☐ Si

☐ No

En caso de haber respondido que no, ¿por qué motivo no asistís?

☐ Nunca fui a la escuela.

☐ Abandoné la escuela.

☐ Ya finalicé la escuela.

En caso de asistir a la escuela, ¿en qué nivel te encontrás?

☐ Primario

☐ Secundario

¿Cuál es tu curso?

☐ Primer año

☐ Segundo año

☐ Tercer año

☐ Cuarto año

☐ Quinto año

☐ Sexto año

¿Jugas videojuegos?

☐ Si

☐ No

En caso de haber respondido que sí, ¿jugas con dispositivo propio?

☐ Si

☐ No

¿Cuántas horas jugas por día?

☐ Menos 1 hora

☐ Entre 1 y 2 horas

☐ Entre 3 y 5 horas

☐ Más de 6 horas

¿Cuántas horas dormís?

☐ Menos de 6 horas

☐ Entre 6 y 8 horas

☐ Más de 8 horas

¿Cuánto ves a tus amigos en forma presencial?

☐ Nada

☐ Poco

☐ Mucho

Anexo III. Escala de Adicción a los Videojuegos

Con qué frecuencia en los últimos 6 meses ...	1 Nunca	2 Casi nunca	3 A veces	4 A menudo	5 Muy a menudo
1. Piensas en jugar durante el día					
2. Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos					
3. Jugas para olvidarte de la vida real					
4. Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas a jugar					
5. Te has sentido mal cuando no has podido jugar					
6. Te has peleado con otros (amigos, padres) por el tiempo que dedicas al juego					
7. Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deporte) por jugar a videojuegos					

Anexo IV. Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva

Con qué frecuencia ...	1 Nunca	2 Casi nunca	3 A menudo
1. Les has gritado a otros cuando te han irritado			
2. Has tenido peleas con otros para demostrar quién era superior			
3. Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros			
4. Has tomado cosas de otros compañeros sin pedir permiso			
5. Te has enojado cuando estabas frustrado			
6. Has roto algo para divertirte			
7. Has tenido momento de rabia			
8. Has dañado cosas porque te sentías enfurecido			
9. Has participado en peleas de grupos para sentirte fuerte			
10. Has dañado a otros para ganar en algún juego			
11. Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya			
12. Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres			
13. Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego			
14. Te has enfadado cuando otros te han amenazado			
15. Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros			
16. Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien			
17. Has amenazado o intimidado a alguien			
18. Has hecho llamadas obscenas para divertirte			
19. Les has pegado a otros para defenderte			
20. Has conseguido convencer a otro para ponerse en contra de alguien			
21. Has llevado un arma para usarla en una pelea			
22. Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado			
23. Has gritado a otros para aprovecharte de ellos			